Manual de Instruções

Obrigado por ter comprado LEGO® Island 2, um dos muito novos e fantásticos programas da LEGO Media.

Na LEGO Media, estamos constantemente a lutar por definir novos padrões em termos de software, trazendo para este novo e entusiasmante meio de comunicação, os valores nucleares da LEGO. Tal como os nossos brinquedos, os nossos programas de software focam conteúdos e qualidades que estimulem a imaginação e a criatividade, sob novas formas.

Ao prestarmos a maior das atenções aos testes feitos aos produtos, orgulhamo-nos de certificar que o nosso software é 100% compatível com as crianças e que é merecedor do selo de qualidade 'Testado e Aprovado pelas Crianças'.

Estamos confiantes que LEGO® Island 2 lhe trará muitas horas de diversão. Se tiver quaisquer dificuldades com este produto, não hesite em contactar o nosso serviço de assistência aos, onde teremos todo o gosto em o ajudar.

O Software LEGO é todo dedicado à diversão. Por isso, se adora LEGO® Island 2, dê uma espreitadela à brochura anexa, para conhecer outros títulos emocionantes disponíveis na nossa gama.

Conteúdo

Instalação do Jogo

Computador

Necessita um computador Windows® 95/98/ME 100% compatível DirectX. O LEGO Island 2 não é compatível com os sistemas operativos Windows NT, OS/2 ou Linux, ou com ambiente de emulação de Windows.

Requisitos Mínimos do Sistema

CPU	Pentium II 266 ou superior
Memória	64MB RAM ou superior
Video	Placa Aceleradora com 8MB compatível com Direct 3D
Placa de Som	Placa de Som 100% compatível com Windows 95/98 ou com ME DirectSound
CD-ROM	Necessária unidade de CD-ROM ou DVD de quádrupla velocidade (4x) ou superior
Controladores	Rato e teclado 100% compatíveis com Windows 95/98/ME (também podes utilizar joystick e comando desde que compatíveis com Windows 95/98/ME)
DirectX	LEGO Island 2 necessita no mínimo do DirectX 8.0 instalado. No entanto, o DirectX 8 está disponível no CD-ROM do LEGO Island 2
Disco Rígido	São necessários 650 MB de espaço livre, não comprimido * no disco rígido
Nota	O teu sistema pode necessitar da última versão dos controladores Windows 95/98 ou ME para o teu hardware específico. O CD-ROM tem de estar presente na unidade de CD-ROM / DVD para executar o jogo.

* Espaço não comprimido significa que o disco rígido não foi sujeito a nenhuma forma de compressão de ficheiros tal como o DriveSpace, que permite que o espaço total do disco rígido seja aumentado.

Como instalar o LEGO Island 2:

Coloca o CD-ROM do LEGO Island 2 CD-ROM na tua unidade de CD-ROM / DVD. Após alguns momentos surgirá o ecrã de instalação.

SEGUE CUIDADOSAMENTE AS INSTRUÇÕES NO ECRÃ.

Caso o ecrã de instalação não apareça após um breve período de tempo, é possível que a função Autorun não esteja activada no teu computador.

Para instalar o LEGO Island 2 manualmente, clica duas vezes sobre o ícone "O meu computador" no ambiente de trabalho do computador. Clica duas vezes no ícone da tua unidade de CD-ROM ou DVD, e de seguida segue cuidadosamente as instruções no ecrã. Também podes ler o ficheiro 'readme.txt' no CD-ROM do LEGO Island 2 ou o teu manual de referência técnica para obter mais detalhes sobre como activar a função de Autorun, ou clica duas vezes sobre o ficheiro Setup.exe, e segue cuidadosamente as instruções no ecrã.

Vamos começar a jogar o LEGO Island 2!

Deves reinicializar o computador caso tenhas estado a executar outras aplicações além do **programa de instalação**. O jogo deve sempre ser jogado com o mínimo de aplicações abertas possível, e é melhor esperar que pares toda a actividade do disco rígido antes de executar o jogo. Para executar o jogo, clica no ícone LEGO Island 2 no teu Ambiente de Trabalho Windows. Também podes iniciar o jogo clicando em:

Iniciar
Programas
LEGO Media
LEGO Island 2
LEGO Island 2

Como desinstalo o LEGO Island 2?

Pensa em pedir ajuda a um adulto para desinstalares o jogo!

É melhor desinstalar o jogo usando a opção de desinstalar do LEGO Island 2.

Para desinstalar o jogo, clica em:

Iniciar
Programas
LEGO Media
LEGO Island 2
Desinstalar LEGO Island 2

A opção de desinstalação vai ajudar-te a remover do teu sistema ficheiros relacionados com este programa.

NOTA: Os jogos guardados não serão removidos usando a opção de desinstalação. Terão de ser removidos manualmente.

Como tenho a certeza que todos os controladores do meu DirectX 8 estão certificados?

Windows 95/98 com DirectX 8

Nota: Se tens dúvidas sobre a instalação dos controladores do DirectX, então por favor contacta a fábrica do teu PC, pois DirectX pode alterar as configurações da placa de vídeo / som se incorrectamente instaladas.

Com DirectX 8, podes conseguir uma instalação bem sucedida do DirectX fazendo o seguinte:

Clica sobre **Meu Computador** (Ecrã Ambiente Trabalho)

Escolhe:

Unidade C
Pasta de **Ficheiros de Programas**
Pasta **DirectX**
Pasta **de Setup**
Ícone **DXDIAG (Círculo azul com cruz amarela)**

Instalação do Jogo

O ecrã que aparece tem vários separadores no topo. Deves clicar sobre o separador **Controladores DirectX**. Todos os controladores são listados separadamente e encontras um conjunto de **Notas** no fundo. Todos os problemas encontrados serão classificados dentro deste conjunto de notas.

Muitos dos fabricantes de placas de vídeo e de som estão a fornecer controladores actualizados para Windows 95/98 para satisfazer o padrão do DirectX. Deverás contactar o fabricante de qualquer componente que não seja compatível e pedir como obter controladores compatíveis com o DirectX.

Se tiveres algum problema em começar a correr este jogo, por favor lê o ficheiro readme.txt que está no CD-ROM do LEGO Island 2.

Introdução

Olá! Alguns de vocês devem lembrar-se de mim, desde a vossa última visita à LEGO Island; eu sou O Infomaníaco!

Eu sei tudo o que há para a saber sobre a LEGO Island, já que fui eu quem a construiu há um zilião de anos. Por isso chamem-me sempre que tiverem uma pergunta!

Desde que o Brickster foi para a prisão, as coisas acalmaram muito. Conseguimos reparar a ilha e mesmo expandi-la um bocadinho; afinal, construir é o que nós fazemos melhor aqui na LEGO Island.

Alguns dos cidadãos mais corajosos tem vindo a explorar os mares à volta da LEGO Island. Entraram em contacto com uma espantosa variedade de pessoas e viram terras distantes que eu nem nos meus sonhos imaginei!

És muito bem-vindo aqui, porque não ficas um pouco e dás uma volta pela ilha? Fala com toda a gente que encontrares, pois nunca se sabe quem poderá ter alguma coisa importante para dizer, e vais ver que toda a gente é simpática e atenciosa… bem, excepto o malandro do Brickster, mas felizmente ele ainda está trancado na prisão.

Explora livremente por onde queiras e interage com tudo o que encontres; não há nenhuma forma certa nem errada de jogar **LEGO Island 2!** Ah...só uma coisa; nunca dês ao Brickster uma das **pizzas** especial **picante dupla** do Papa! Faz derreter qualquer coisa...!

O meu conselho mais importante é: DIVERTE-TE!

Início Rápido

Tu és o Pepper, o tipo da comida! Depois do filme introdutório, será mostrado o **Menu Principal**. Selecciona **Iniciar** e em seguida selecciona **Novo**, para começar um novo jogo. Em seguida escolhe uma posição na qual gravar o jogo, e aí vais tu!

O LEGO Island 2 é um jogo de aventura em que desempenhas o papel da personagem principal e herói, um rapaz chamado Pepper Roni. O Pepper é um entregador de pizzas, que trabalha para o Papa Blocolino na pizzaria da LEGO Island. No início do jogo, o Infomaníaco vai pedir-te que entregues uma série de pizzas aos habitantes da LEGO Island. Em troca de entregar as deliciosas pizzas do Papa, os teus amigos irão dar-te peças para construíres a tua nova casa. A tua nova casa é fixe, e vai dar acesso a muitas opções especiais dentro do jogo! Além disso, dá-te um espaço amplo para mostrares os troféus que ganhas à medida que avanças no jogo e completas difíceis desafios. (Vê a secção intitulada Casa do Pepper, página 37, para mais detalhes).

À medida que entregas cada pizza, a tua casa continua a crescer (porque juntas mais peças, claro!) Depois de entregues todas as pizzas e já com os habitantes a comê-las alegremente, podes ir ver que tal é a tua nova casa! Mas ao chegares lá, recebes uma chamada do Papa, com um ar muito aflito. O Papa Blocolino tem um problema, e pede-te que entregues uma última pizza, antes de ficares livre o resto da tarde. "Passavas agora aqui pela pizzaria para a apanhares?".

Ao chegares à Pizzaria, encontras o Papa Blocolino atarefado como sempre, ajudado pela sua alegre mulher, a Mama Blocolino. Eles dizem-te que tens de ir entregar uma pizza à prisão onde o malvado Brickster está à espera, com muita fome! Embora chocado com a ideia de voltar a ver o teu velho inimigo, o Brickster… ele tem de comer, por isso concordas e vais entregar a pizza. O Papa garante-te que não há nada com que te preocupares. O Brickster adora pizzas picantes, mas esta não é a **pizza especial picante dupla** do Papa, só tem um chili em cima e isso deve ser suave o suficiente para manter quieto até o traiçoeiro Brickster!

Assim, pegas na pizza e partes para a tua última entrega da tarde. Quando chegas à prisão, encontras o Brickster seguro atrás das barras, a lamber os lábios só de pensar na deliciosa pizza do Papa!

E é aqui que começa a diversão a sério!

Jogando o Jogo

Após seguir as instruções de instalação em "Como instalar o LEGO Island 2" que leste anteriormente, e depois de executar o jogo, podes começar a jogar LEGO Island 2! Depois do filme introdutório e dos ecrãs de título, será mostrado o ecrã principal com uma série de opções. As opções são as seguintes:

Iniciar

Clica em **Iniciar** a partir do **Menu Principal**, e de seguida podes seleccionar:
Novo para começar uma nova aventura.
Carregar para continuar a partir de jogos guardados.
Apagar para limpar dados das ranhuras de gravação.
Voltar para regressar ao **Menu Principal.**

Opções

Clica em **Opções** para veres uma lista de opções para personalizar o teu jogo. Essas opções são:

Comandos — Se tens um Joystick ligado ao computador selecciona ON para o ligar e OFF para o desligar. NOTA: Para procederes à calibragem do Joystick, vê a função de calibragem no Sistema Operativo do teu computador. Escolhe Voltar para regressares ao **Menu Principal.**

Gráficos — Aqui podes escolher a resolução de ecrã em que o jogo funciona, o número de cores usado, e também o nível de detalhe (isto pode ajudar no caso de o jogo parecer demasiado "lento").

Som — Aqui podes alterar o volume da música do jogo, dos efeitos sonoros e da voz das personagens.

Sequências — Aqui podes ligar e desligar a voz e as legendas usadas durante as sequências animadas.

Créditos

Clica em **Créditos** para ver quem trabalhou no LEGO Island 2!

Abandonar

Ao escolher **Abandonar**, é-te perguntado se confirmas a tua escolha, e permite-te abandonar o LEGO Island 2 e voltar ao Ambiente de Trabalho.

Guardar o teu jogo

Podes guardar os teus progressos em qualquer momento, desde que numa das quatro ilhas, no LEGO Island 2.

Carrega no botão de pausa (**botão padrão - Esc**), e ser-te-á mostrado um menu.

Escolhe **Guardar** e em seguida escolhe uma posição na qual guardar o teu jogo. Os dados serão então guardados para que possas depois voltar exactamente ao mesmo ponto do jogo.

Carregar dados guardados

Ao iniciar o LEGO Island 2 podes carregar dados guardados anteriormente, para continuar a tua aventura exactamente onde a deixaste. No entanto, também podes carregar um jogo guardado a qualquer momento no LEGO Island 2, mesmo durante os sub-jogos. Basta abrir o menu de pausa e escolher Carregar.

Surgirá uma lista dos dados guardados. Escolhe um ficheiro para carregar, e prime Enter. Agora podes continuar o teu jogo a partir de onde o tinhas deixado ao guardar.

NOTA: Carregar um jogo guardado no decurso do LEGO Island 2 significa que irás perder os dados do jogo actualmente em curso. Se desejas voltar ao jogo actual mais tarde, deves primeiro guardar o teu jogo, antes de carregares um jogo guardado.

Jogando o Jogo

Indicadores de Energia

Para avançares na tua missão podes precisar de usar objectos com poderes específicos. Depois de usares um deles, o indicador de energia que vês no ecrã mostra-te a potência que ainda resta a esse objecto.

Pontos

Se conseguires atingir determinados objectivos e se recolheres diversos objectos, recebes uma pontuação que te aparece no ecrã. Poderás ainda ganhar medalhas em várias fases do jogo e também dos sub-jogos; tudo isto irá contribuir para a tua pontuação total.

Casa do Pepper

Depois de pronta, podes aceder à tua casa a partir daqui. Vê a Casa do Pepper, página 37, para mais detalhes. Basta abrires o menu de pausa e seleccionares **Casa do Pepper**.

Personagens

Como foi dito antes, ao jogar LEGO Island 2 vais controlar um rapaz chamado Pepper, que vive na LEGO Island. Deves explorar todos os sítios e examinar tudo o que vês. Tens muitos amigos na LEGO Island e, ao longo destas aventuras, irás encontrar muitas outras personagens que te ajudarão dando-te conselhos ou objectos. Abaixo vais encontrar algumas das personagens principais e os lugares onde podem ser encontradas.

PEPPER (Casa do Pepper) Tu és o Pepper; o tipo do skate e da comida! E a personagem principal do jogo. Mais importante ainda que isso, és o único que pode salvar a ilha dos planos maquiavélicos do Brickster. Quando não estás a entregar pizzas, podes ser encontrado a brincar e a divertir-te pela LEGO Island.

BRICKSTER (prisão) O manhoso e traiçoeiro Brickster está de volta, pronto para a vingança, e empenhado em fazer mais travessuras. Ele é desonesto e galante, e tens de apanhá-lo antes que seja demasiado tarde!

INFOMANÍACO (Centro de Informações) O "pai" da LEGO Island, O Infomaníaco pode comunicar contigo em qualquer momento através de uma ligação de vídeo holográfico, e vai guiar-te durante o jogo.

DJ (Estação de Rádio) Sempre bem vestido, o DJ põe música a tocar a partir da sua Estação de Rádio, para manter felizes as pessoas da LEGO Island durante todo o dia.

PAPA BLOCOLINO (Pizzaria) O Papa é o Pizzeiro da LEGO Island, e fornece a toda a gente imensas pizzas deliciosas! Está sempre bem disposto e ensina-te os mistérios da confecção de pizzas. O Papa pode geralmente ser encontrado com a Mama, a sua bem disposta mulher.

Personagens

ED FICAR (Estação de Serviço) É o homem responsável por construir tudo. É um ás com uma pá e consegue tornar um monte de peças numa linda casa enquanto o diabo esfrega um olho!

NICK (Esquadra da Polícia) O super polícia da LEGO Island, o Nick consegue resolver qualquer caso e tem uma resposta para tudo. O Nick muitas vezes mantém a LEGO Island debaixo de olho desde lá de cima, no seu helicóptero da polícia.

DR. CLICKITT (Hospital) O Dr. Clickitt toma conta dos doentes no hospital. Por vezes pode parecer muito sério, mas tem sempre doces para ti.

DARREN (LEGO Island, casa) O Darren é um tipo fixe com uma barba, que pode ser visto a passear pela LEGO Island. O Darren parece saber sempre de tudo, e muitas vezes dá-te pistas úteis, por isso está atento a ele!

Sistema de Controle

Controles Básicos: Guiar o Pepper

Ao explorar a ilha, podes acelerar um pouco usando o teu skate (e é mesmo fixe!). Aqui tens uma lista dos controles padrão. Podes mudá-los em qualquer momento no menu de **Opções**, a que podes aceder a partir do **Menu Principal** (ver **Menu de Opções** na página 10, para mais informações).

Controles do Teclado

Pepper a pé

Botão	Movimento/Acção
Setas CIMA, BAIXO, ESQUERDA, DIREITA	Correr para a Frente, Trás, Esquerda, Direita
ALT esquerdo	Saltar (carrega duas vezes para Salto Duplo)
Barra de ESPAÇOS	Atirar Pizza (Usa-a perto de um Mon-Robot para fazeres um 'Pizza Dupla Ploft!')
SHIFT esquerdo	Falar com pessoas/abrir portas (Mantém carregado para chamar o Infomaníaco)
CTRL esquerdo	Usar o Skate
Enter	Usar a opção "Brinquedo"
Rato	**Controle da câmara** Rato frente/trás = orienta a câmara para cima/baixo. Rato esquerda/direita = roda a câmara para a esquerda/direita Botão esquerdo do rato = zoom recua Botão direito do rato = zoom avança

Sistema de Controle

Pepper de Skate

Botão	Movimento /Acção
CTRL esquerdo	Usar skate / Guardar skate
Setas CIMA, BAIXO, ESQUERDA, DIREITA	Guiar
ALT esquerdo	Saltar

Vê Lugares de Interesse na página 39 para obteres mais detalhes sobre os truques com o skate!

Controlar Veículos

Por vezes não conseguirás chegar a um local, nem a pé, nem no teu skate. Nesses casos, terás de procurar outra forma de transporte...

Pepper a cavalo

Botão	Movimento/Acção
CTRL esquerdo	Monta/saltar do cavalo
Seta para CIMA	Avançar
Seta para BAIXO	Recuar
Seta ESQUERDA	Volante / Girar à esquerda
Seta DIREITA	Volante/Girar à direita
ALT esquerdo	Saltar
Carrega na seta para BAIXO	Girar 180º
Barra de ESPAÇOS	Galope/Trote

Controlar Veículos

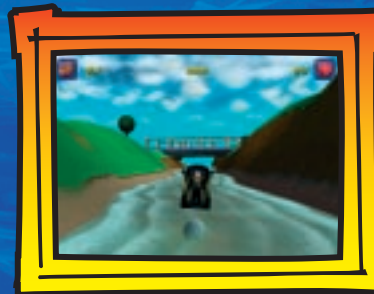
Veículos Terrestres

Botão	Movimento /Acção
CTRL Esquerdo	Entrar e sair do veículo
Setas ESQUERDA, DIREITA	Volante
Barra de ESPAÇOS	Acelerar
ALT Esquerdo	Desacelerar

Veículos Aéreos

Botão	Movimento / Acção
CTRL Esquerdo	Entrar e sair do veículo
Setas ESQUERDA, DIREITA	Volante
Barra de ESPAÇOS	Acelerar
ALT Esquerdo	Desacelerar
Seta para BAIXO	Subir
Seta para CIMA	Descer

Controlar Veículos

Veículos Aquáticos

Botão	Movimento /Acção
CTRL Esquerdo	Entrar e sair do veículo
Setas ESQUERDA, DIREITA	Volante
Barra de ESPAÇOS	Acelerar
ALT Esquerdo	Desacelerar

A Tua Busca

E a seguir?

A tua imaginação é o único limite na LEGO Island. Explora tudo o que quiseres; toda a gente tem alguma coisa a dizer. Examina tudo à tua volta, porque há muitas surpresas à espera de serem descobertas!

Como entregador de pizzas, estarás ocupado a atender a pedidos de toda a ilha. Procura o Infomaníaco se precisares de alguma ajuda ou… informação!

Na prisão, vais encontrar o traiçoeiro Brickster! Ele está por detrás das grades, mas mesmo assim, não confies nele nem por um bocadinho! Ele é mais astuto que uma pessoa muito astuta no dia mais astuto da sua vida!

Uma vez iniciada a perseguição, podes ganhar pontos com a maior parte das actividades. Podes aumentar a tua pontuação recolhendo páginas da Constructopédia, e outros objectos que estão escondidos nas ilhas como, por exemplo, pedras preciosas.

Há muitos desafios à tua frente e, para os completar a todos, poderás precisar de alguma ajuda. Dá uma vista de olhos pelas páginas seguintes, para ficar a saber quais os controles que precisarás de usar para ser um vencedor e salvar a LEGO Island!

LEGO Island

Sub-Jogos

Sistemas de Controle dos Sub-jogos

À medida que a tua busca te faz afastar de casa, irás enfrentar muitos desafios; por vezes para ajudar outros, por vezes para fugir a sete pés dos malvados ajudantes do Brickster! Para continuar a viagem, geralmente terás de ganhar cada um dos desafios, e isso pode obrigar a toda a tua perícia e inteligência. Cada Sub-jogo tem o seu sistema de controles, que estão descritos abaixo:

Derrota-Robô

O computador central estragou-se e tens de ajudar o Infomaníaco a consertá-lo. O Infomaníaco está dentro do computador, tentando voltar a ligar as cabeças dos Mon-Robots que foram recolhidas antes. Infelizmente, sendo cheios de truques (para não dizer tontos), eles tentam sempre escapar pelas quatro condutas de ventilação que estão no topo do computador central. Agora, deves usar a tua perícia para lhes bater, para que eles voltem para dentro do computador. Toma cuidado, não batas no Infomaníaco quando ele vier cá fora respirar, ou perderás tempo precioso!

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Bater no Robô de Cima
Seta para BAIXO	Bater no Robô de Baixo
Seta para a ESQUERDA	Bater no Robô da Esquerda
Seta para a DIREITA	Bater no Robô da Direita

Mergulhador de peças

Vais viajar até um lugar chamado Ilha do Castelo e descobrir que os seus habitantes estão infelizes porque a grande ponte que une a ilha está destruída! Mergulha e apanha as peças caídas, para que a ponte possa ser reconstruída, mas tem cuidado para não ficares sem ar.

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Nadar para a Frente
Seta para BAIXO	Nadar para Trás
Seta para a ESQUERDA	Girar para a Esquerda
Seta para a DIREITA	Girar para a Direita

Justa

Acção em armaduras! Tens de cavalgar com toda a tua potência e apontar a tua lança com cuidado, se esperas arrancar do lugar o ameaçador Cavaleiro Sombrio.

Botão	Movimento/Acção
Alternar as teclas Seta para a ESQUERDA e Seta para a DIREITA	Ganhar Poder
Barra de ESPAÇOS	Soltar (começar a galopar)
Seta para CIMA	Apontar lança (mover alvo) para cima
Seta para BAIXO	Apontar lança (mover alvo) para baixo
Seta para a ESQUERDA	Apontar lança (mover alvo) para a esquerda
Seta para a DIREITA	Apontar lança (mover alvo) para a direita

Touro Furioso

O Cedric o Touro está a causar problemas, mas ninguém se atreve a aproximar dele! Parece que tens de ser tu outra vez. Sob um bombardeamento de balas de canhão tens de te ir desviando e tecer o caminho para o castelo para deter o Cedric. Assim que tiveres hipótese, apanha um canhão e destrói os canhões do Cedric!

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Correr para a frente
Seta para BAIXO	Correr para trás
Seta para a ESQUERDA	Correr para a esquerda
Seta para a DIREITA	Correr para a direita
ALT esquerdo	Saltar
CRTL esquerdo	Entrar/Sair de canhões
Seta para CIMA	(Dentro do canhão) Apontar o canhão para cima
Seta para BAIXO	(Dentro do canhão) Apontar o canhão para baixo
Seta para a ESQUERDA	(Dentro do canhão) Apontar o canhão para a esquerda
Seta para a DIREITA	(Dentro do canhão) Apontar o canhão para a direita
Barra de ESPAÇOS	Disparar canhão

Sub-Jogos

Caça às Cobras

Num perigoso voo para um oásis no deserto, tu e alguns amigos vêem o vosso veloz 'Scorpion' atacado por cobras escorregadias, fugidias e ladras de pedras preciosas! Para garantir que todos chegam em segurança, tens de tomar o comando da arma de atirar cocos na traseira do avião, e acertar nas cobras que se aproximem demais!

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Mover Mira para cima
Seta para BAIXO	Mover Mira para baixo
Seta para a ESQUERDA	Mover Mira para a esquerda
Seta para a DIREITA	Mover Mira para a direita
Barra de ESPAÇOS	Disparar Cocos

Derrota-Cobra

Tens de ajudar os aventureiros a recuperar as suas pedras preciosas, roubadas pelas cobras do deserto. À medida que as cobras saltem dos cestos, bate-lhes na cabeça, ou golpeia com a tua prancha para apanhar as pedras preciosas rapidamente!

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Bater na cobra de Cima
Seta para BAIXO	Bater na cobra de Baixo
Seta para a ESQUERDA	Bater na cobra da Esquerda
Seta para a DIREITA	Bater na cobra da Direita

NOTA: Se uma cobra aparece com uma pedra preciosa na cabeça, carrega duas vezes no botão indicado para apanhares a pedra.

Múmias Iguais

Não podes entrar no túmulo sem a chave, que infelizmente se perdeu. A única maneira de a encontrar é acertar nas múmias e completar o puzzle.

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Andar para a frente
Seta para BAIXO	Andar para trás
Seta para a ESQUERDA	Andar para a esquerda
Seta para a DIREITA	Andar para a direita
SHIFT Esquerdo	Bater na Tampa (Abrir)

NOTA: Depois de apanhares a página da Constructopédia, prepara-te para correr! Carrega nas setas para a esquerda e para a direita para escapares aos pilares que vão tombando.

Acelera do Deserto

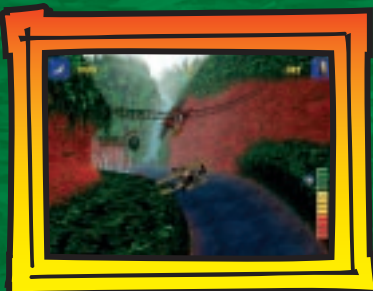
É um pássaro? É um avião? Não, és tu a passar depressa como um cometa, no teu carro supersónico! Guia com cuidado, não te despistes!

Botão	Movimento/Acção
Seta para a ESQUERDA	Virar para a esquerda
Seta para a DIREITA	Virar para a direita
ALT Esquerdo	Acelerar
CTRL Esquerdo	Travar /Inverter a marcha
SHIFT Esquerdo	Buzina

Pesca

Tens de mostrar a tua perícia com uma cana de pesca, para recuperar algo de muito valioso de dentro do grande peixe, a Bertha! Cuidado, não puxes a linha depressa demais, não se vá partir!

Botão	Movimento/Acção
CTRL esquerdo	Activar (no Ponto de Pesca)
Carrega no CTRL esquerdo uma vez para ganhar balanço, e carrega no CTRL esquerdo de novo para Lançar	Lançar/Largar
Seta para BAIXO	Enrolar a Linha
Seta para CIMA	Dar Puxão (Apanhar o Peixe)
Seta para BAIXO	(Com um peixe já apanhado) Enrolar o fio

Biplano

O Dr. Kilroy está a sofrer de insolação, por isso tens de voar no avião através da selva! Evita as copas das árvores e usa a arma de bananas para te livrares dos chatos dos macacos, dando-lhes bananas! Também podes ganhar pontos extra por acertar com bananas nos alvos, mas não fiques sem combustível!

Botão	Movimento/Acção
Seta para BAIXO	Subir
Seta para CIMA	Descer
Seta para a ESQUERDA	Ir para a esquerda
Seta para a DIREITA	Ir para a direita
Barra de ESPAÇOS	Atirar (Bananas)

Corrida de Dinossauro

Na tua viagem, encontras um Tiranossaurus Rex que precisa da tua ajuda; o malvado Sam Sinister capturou os seus amigos! E se bem que o T-Rex tenha um ar assustador, parece suficientemente amistoso e até te oferece uma boleia, para ires mais depressa. Guia o T-Rex pelos desfiladeiros rochosos, evitando sempre os obstáculos!

Botão	Movimento/Acção
Seta para a DIREITA	Acelerar
Seta para a ESQUERDA	Desacelerar
Seta para CIMA	Mudar de pista para a Esquerda (mais distante)
Seta para BAIXO	Mudar de pista para a Direita (mais perto do ecrã)
ALT Esquerdo	Saltar
SHIFT Esquerdo	Rugir

O Acampamento do Sam Sinister

Ao chegar ao acampamento do Sam Sinister, primeiro tens de encontrar uma maneira de libertar os outros dinossauros. Flutuando num balão de ar quente, desce cuidadosamente o guincho para elevar os dinossauros até à liberdade! Mas cuidado; o Sam Sinister é muito mau e até já foi visto com o infame Brickster! Ele não vai desistir tão depressa, mas um par de sacos de areia na cabeça devem servir-lhe de lição.

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Mover balão para a frente
Seta para BAIXO	Mover balão para trás
Seta para a ESQUERDA	Rodar balão para a esquerda
Seta para a DIREITA	Rodar balão para a direita
SHIFT Esquerdo	Subir e descer guincho/ Largar sacos de areia

Centrifugadora

Pepper no espaço! Se pensas sobreviver a uma viagem no espaço, tens de passar pelo treino de astronautas, começando com a centrifugadora, para que consigas suportar a Força-G! Roda o mais depressa que possaaaaasssss!

Botão	Movimento/Acção
SHIFT Esquerdo	Apertar o cinto
SHIFT Esquerdo	Fazer sinal que estás pronto para a partida
Alternar a Seta para a ESQUERDA e para a DIREITA	Impulso (Rodar a Centrifugadora)

Pista:carrega nas setas esquerda ou direita em sintonia com a luz verde.

Treino de pára-quedas

O próximo passo do teu treino como astronauta é o salto de pára-quedas! Deslizando pelos anéis durante a descida vais ganhar pontos extra e depois de abrir o pára-quedas, guia-o com cuidado até um dos alvos de aterragem para ganhar uma medalha.

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Rodar para a frente
Seta para BAIXO	Rodar para trás
SHIFT Esquerdo	Abrir pára-quedas
Seta para a ESQUERDA	Girar para a esquerda
Seta para a DIREITA	Girar para a direita
Seta para CIMA	Para a frente (Com o pára-quedas aberto)

Zona de asteróides

À medida que te aproximas da Ilha de Ogel da era espacial, tens de manobrar o vaivém espacial com toda a perícia através de uma zona de asteróides.

Botão	Movimento/Acção
Seta para BAIXO	Subir
Seta para CIMA	Descer
Seta para a ESQUERDA	Virar à esquerda
Seta para a DIREITA	Virar à direita

Cai de pára-quedas sobre Ogel

Depois de teres atravessado em segurança a perigosa cintura de asteróides, chegou a altura de fazer uso do treino de pára-quedismo, saltando para a superfície de Ogel! Manobra com cuidado!

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Rodar para a frente
Seta para BAIXO	Rodar para trás
SHIFT Esquerdo	Abrir pára-quedas
Seta para a ESQUERDA	Ir para a esquerda
Seta para a DIREITA	Ir para a direita
Seta para CIMA	Para a frente (Com o pára-quedas aberto)

Fazendo-pizza

De volta junto do Papa Blocolino, vocês decidem usar as pizzas em proveito próprio, para variar. Ajuda o Papa a fazer pilhas e pilhas de pizza para os esfomeados cidadãos de Ogel, ajudando a cobri-las com as coberturas super picantes, mas não os faças esperar tempo demais!

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Escolher cobertura de cima
Seta para BAIXO	Escolher cobertura de baixo
Seta para a ESQUERDA	Escolher cobertura da esquerda
Seta para a DIREITA	Escolher cobertura da direita
Barra de ESPAÇOS	Atirar cobertura (para a frente)
Carrega na seta para a ESQUERDA e simultaneamente na barra de ESPAÇOS	Atirar cobertura (para a esquerda)
Carrega na seta para a DIREITA e simultaneamente na barra de ESPAÇOS	Atirar cobertura (para a direita)

O Palácio do Brickster

O traiçoeiro Brickster parece estar sempre um passo à tua frente, mas parece que desta vez não tem saída! Chegado ao Palácio do Brickster, vais enfrentar o maior desafio de sempre; ultrapassar obstáculos e defender-te de inimigos, à medida que conquistas terreno para chegar até ao topo… onde o Brickster aguarda!

Botão	Movimento/Acção
Seta para a ESQUERDA	Mover para a frente
Seta para a DIREITA	Mover para trás
ALT Esquerdo	Saltar

Palácio do Brickster (Batalha do Brickster)

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Mover para a frente
Seta para BAIXO	Mover para trás
Seta para a ESQUERDA	Mover para a Esquerda
Seta para a DIREITA	Mover para a Direita
Barra de ESPAÇOS	Atirar Pizza

Itens & Inventário

Por todo o LEGO Island 2, vais encontrar uma diversidade de itens que te ajudarão pelo caminho. Por vezes, as pessoas irão também pedir-te que recolhas coisas. Os objectos mais importantes são as páginas da Constructopédia, espalhadas pelo traiçoeiro Brickster! Sem elas, tu e os teus amigos não poderão reconstruir as vossas casas! No entanto, há muitos outros itens que são vitais para a tua busca. Tenta apanhar tudo o que possas, porque mesmo o objecto menos interessante pode ser de grande valor para alguma outra pessoa… e quem sabe o que te poderão dar em troca?

Páginas da Constructopédia

Tens de recolher todas as páginas da Constructopédia, que o Brickster deixou cair depois de escapar da prisão. Cada página permite-te reconstruir um edifício da LEGO Island (incluindo a tua própria casa!) À medida que os edifícios são reconstruídos, as personagens serão capazes de te fornecer mais recursos para ajudar na tua busca do malvado Brickster.

Cabeças de Mon-Robots

Os sequazes do Brickster, os Mon-Robots, irão tentar deter-te de qualquer forma que possam. Por sorte, podes derrubar os Mon-Robots atirando-lhes pizzas! Precisas de apanhar as cabeças de Mon-Robots especiais para ajudar o Infomaníaco a arranjar o computador central.

Há rumores que dizem que há Mon-Robots que são imunes às pizzas… será que têm uma outra fraqueza?

Pedras Preciosas, cálices e cristais do espaço

Apanhar valiosas pedras preciosas, cálices dourados brilhantes e cristais espaciais reluzentes vai ajudar-te a aumentar a tua pontuação. Isto poderá dar-te acesso a uma recompensa brilhante!

Também receberás medalhas pelo teu desempenho nos sub-jogos. Estas ficarão exibidas em prateleiras na tua casa, para que todos as admirem.

Ícones

Tanto na LEGO Island, como durante os muitos e difíceis sub-jogos que terás de completar, surgirão no ecrã diversos ícones. Estes ícones servem para te dar informações sobre a altura específica da tua busca ou do jogo em curso, e compreende-los correctamente é importante se queres ganhar!

Contador de Pizzas

No início do LEGO Island 2, terás de entregar pizzas aos habitantes da Ilha. O ícone do contador que aparece no topo do écrã, mostrar-te-á quantas pizzas terás que entregar antes de poderes desfrutar da tua nova casa.

Contador de Peças

Ao entregares uma pizza a cada um dos residentes da LEGO Island, cada um deles irá dar-te em troca uma peça para construíres a tua casa nova. O contador de peças mostrará quantas te faltam ainda recolher.

Contador de Páginas da Constructopédia

À medida que encontras páginas da Constructopédia, isso ajuda a voltar a construir os edifícios da LEGO Island. O número de páginas ainda por encontrar é mostrado no ecrã, junto ao ícone da página.

Cabeças de Mon-Robot

Os irrequietos (mas muito patetas) ajudantes do Brickster estão a espalhar o caos na LEGO Island! Tens de derrubar os Mon-Robots com pizzas voadoras, e recolher as cabeças especiais para ajudar o Infomaníaco.

Ícones

Pedras Preciosas, cálices dourados e cristais do espaço

No decurso da tua busca, precisarás de abandonar a LEGO Island e viajar para lugares distantes e outras Ilhas. Nessas zonas haverá outros itens de valor para recolher, tais como pedras preciosas, cálices dourados e cristais do espaço e também muitos mais desafios para enfrentar!

Lugares de Interesse

Na LEGO Island há muitos mais lugares onde podes encontrar informação e pistas importantes. Alguns destes irás descobri-los tu próprio, mas a tua Casa e o Centro de Informações valem bem uma visita!

Casa do Pepper

Na tua própria casa aconchegante, tens um computador, que é usado principalmente no teu tempo livre. A partir daí, podes aceder a qualquer um dos sub-jogos já resolvidos no jogo. Isto inclui ter acesso a todas as músicas que acompanham os jogos.

Encontrarás na prateleira todos os troféus que conseguiste. Esta 'Prateleira dos Troféus' mostra quanto já avançaste na tua busca. Recebes troféus pelo teu desempenho nos sub-jogos, e podes voltar a tentar os sub-jogos a partir da tua casa, para ganhar uma medalha melhor ou para fazer mais pontuação.

Podes descansar em casa vendo um filme, sempre que queiras, uma vez que os filmes animados do jogo podem ser vistos sempre que queiras e isso pode ser muito divertido.

O Centro de Informações

Tal como o nome o sugere, este edifício contém informações sobre todos os aspectos da LEGO Island!

O mapa nas traseiras da sala dá-te acesso aos edifícios espalhados pela LEGO Island e, mais importante, às personagens que neles vivem. Seleccionando os edifícios, podes ver cada uma das personagens do jogo.

Botão	Movimento/Acção
Seta para CIMA	Activa o Mapa
Seta para BAIXO	Desactiva Mapa
Setas para a ESQUERDA/DIREITA	Selecciona Edifícios

É também aqui que o Infomaníaco pode ser geralmente encontrado. No entanto, podes chamar o Infomaníaco sempre que queiras e seja onde for que ele esteja, usando a sua ligação holográfica. O Infomaníaco está sempre disponível para partilhar alguma informação! Podes chamá-lo mantendo carregado o botão de falar (SHIFT Esquerdo).

Lugares de Interesse

Parque do Skate

Perto da casa do Pepper está o Parque do Skate, onde podes praticar as técnicas de andar de skate como melhor entenderes. A seguir estão alguns truques que podes fazer com o teu skate mas deverás experimentar e descobrir acrobacias tuas ainda mais espantosas! Salta no ar, com os pés no skate e tenta pressionar diversas combinações de botões para efectuares um novo truque.

Truques de Skate

Nome do Truque	Combinação de botões
Mudo	Carrega na seta para a DIREITA e simultaneamente no CRTL Esquerdo
McGarra	Carrega na seta para a BAIXO e simultaneamente no CRTL Esquerdo
Método	Carrega na seta para a ESQUERDA e simultaneamente o CRTL Esquerdo

Dicas E Truques

Apanha todos os objectos que encontres. Mesmo que não vejas um uso imediato para esse objecto, nunca se sabe quando irás encontrar alguém que esteja à procura disso mesmo!

Não andes na linha do comboio! Pode estar a chegar um comboio e é perigoso brincar na linha; além disso ias deixar o Chefe de Estação preocupado!

Evita atravessar-te à frente dos carros, porque isso pode causar-te uma repreensão e podes perder pontos!

Fala com toda a gente; nunca sabes quem te irá dar aquela pista vital para apanhar o Brickster!

Se queres fazer uma pausa e tentar algo diferente, vai falar com o Darren. Sendo o tipo fixe da LEGO Island, ele sabe muito sobre a Ilha e tem sempre algumas ideias para te divertires! Lembra-te sempre de experimentar tudo o que te rodeia!

Quando andares de skate, tenta praticar alguns truques; não só irás parecer fixe, mas isso também poderá vir a ser muito compensador.

Se estiveres num veículo, tenta usar diferentes técnicas, ou tenta ir a zonas difíceis de atingir; mas guia com cuidado!

Créditos

Silicon Dreams Studio Ltd

Darren Drabwell, Rich Hancock - Design

Steve Hughes – Lead Programmer

Jeb Mayers - Engine Programmer

Andy Bray, Paul Scully - Library Programmers

Programmers - Steve Hughes, Paul Baker, Andy Bray, Jalea Clements, Phil Hodgson, Matt Ritchie, Paul Scully, Ade Smith, Ed Bradley, Alex Comer, Jeb Mayers, Sean Parkinson, Dave Spencer

Rob Carter – Lead Artist

Jim Southworth - Lead Animator

Artists - Rob Carter, Toby Harrison-Banfield, Rich Carter, James Malloch, Matt Pearson, Jim Southworth, Roy Stewart, Simon Phillips, Andronikos Antonakakis, Gary Leonardi, Ian Peaker, Sophie Mobbs, John Moss, Rich Hancock.

John Hancock – Audio Manager/Sound Designer/Musician

Stafford Bawler, Steve Maloney – Sound Designers/Musicians

Steven Gow, Brian Smith – Voice Over Engineers

John Le'Burn – Video Editor/Sound Designer

Theodore Ntogiakos – Audio Programmer

Gavin Cheshire – Managing Director

Dene Landucci – PR Manager

Rich Hancock, Lara Sweeney – Associate Producers

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Rod Mack, Andy Sage, Geoff Brown, Nick Seddon, Rob Palfreman, Martin Smith

Toda a equipa da Silicon Dreams

Prodotto da - Darren Drabwell

Créditos

LEGO MEDIA INTERNATIONAL

World-wide Managing Director - Mark Livingstone
Desenvolvimento de Produto
Senior Producer
Tim Green - Senior Producer
Scott Mackintosh - Producer
Martin Lanzinger - FMV Animation

Testes e Controlo de Qualidade
Kevin Turner - Global Head of Quality Assurance
Gary Simmons - QA Manager
Group Leads - Nick Bodenham, Nicolas Doucet, Andrew Donnelly
Lead Testers - Stephen Manners, David Lane, Alex Mundy
Testers - Sophie Blakemore, Neil Delderfield, Jonathan Hughes, Desmond Gayle, Warren Leigh, Dwayne Buck, Karl Fentiman, Matthew Marriner, Gary Mellish, Kieron Clarke

Localização
Emma Timms - Localisation Coordinator

Logística

Nic Ashford - Head of Logistics

Marketing Internacional
Petra Bedford - Global Brand Director
Kai Wunderlich - Marketing Manager
Ping Wong - Product Manager
Mary Jane Brett – Production Manager
Tim Price - Market Research Manager
Vendas Internacionais
Leah Kalboussi - Global Sales Director

Áudio

Música Original composta, arranjada e produzida por:
Richard Wells e David Punshon
Agradecimentos Adicionais
Agradecemos especialmente a Wes e Kyle Jenkins pela concepção e inspiração, e a todas as crianças que deram o sua valiosa contribuição durante o desenvolvimento deste jogo.

Assistência Técnica

Assistência Técnica: 0141541 79
Horário do serviço de assistência: 09:00 - 18:00, de Segunda a Sexta-feira
E-mail: legomediaeuro@aqinc.com

Se nos telefonares, certifica-te que estás próximo do teu computador (se possível) e que nos forneces o máximo de informações possível. Certifica-te que anotas o tipo exacto de hardware que utilizas no teu sistema, incluindo:

- Velocidade e Fabricante do Processador.
- Fabrico e Modelo da Placa de Som e da Placa Gráfica
- Fabrico e Modelo da Unidade de CD-ROM ou DVD.
- Quantidade de RAM presente.
- Todo o Hardware ou Periféricos adicionais.
- Todas as informações de erro.

Nota - Se tiveres problemas na obtenção de quaisquer Informações do Sistema consulta o teu fornecedor do Sistema.

Garantimos Total Satisfação

Garantia de Devolução do Dinheiro até 30 dias.

Se não estiver completamente satisfeito com este produto LEGO Media, tem direito a devolvê-lo à LEGO Media no prazo de 30 dias para receber de imediato a devolução total do seu dinheiro. Tem de devolver o produto completo, ou seja, sem danos e incluindo todo o material da embalagem que adquiriu e tem de apresentar o original do recibo. O referido anteriormente completa, sem afectar, os direitos do consumidor previstos por lei.

Contacte a Assistência aos Clientes para obter mais informações.

Aviso de Epilepsia

Leia atentamente antes de utilizar qualquer jogo de vídeo ou antes de permitir a sua utilização por uma criança.

Algumas pessoas correm o risco de sofrer ataques de epilepsia,

ou de perder os sentidos quando expostas a luzes intermitentes ou a determinadas condições comuns do dia a dia. Tais pessoas correm o risco de sofrer um ataque enquanto assistem a imagens de televisão ou enquanto jogam determinados jogos de vídeo, o que pode acontecer mesmo no caso de nunca terem tido problemas anteriores de epilepsia.

Se você, ou alguém da sua família, demonstrou já sintomas de epilepsia (ataques ou perda de sentidos) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Os pais deverão supervisionar a utilização dos jogos de vídeo pelas crianças Se você ou as suas crianças demonstrarem algum dos seguintes sintomas – tonturas, alteração da visão, contorções dos olhos ou dos músculos, movimentos involuntários ou convulsões – interrompa de imediato a utilização e consulte o seu médico.

TOMA AS SEGUINTES PRECAUÇÕES GERAIS ENQUANTO JOGAS JOGOS DE VÍDEO

Não te sentes muito próximo do ecrã de televisão e posiciona-te com o cabo de ligação totalmente esticado. Joga os jogos de vídeo de preferência num ecrã pequeno. Não jogues se estiveres cansado ou se não tiveres dormido o suficiente. Certifica-te que a sala onde estás a jogar está bem iluminada. Descansa durante 10-15 minutos por hora enquanto jogas jogos de vídeo.

Notas